

Master System®

# Mortal Kombat



MANUAL DE INSTRUÇÕES

**SEGA**

**Acclaim**

**TEC TOY**

## ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

### Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormindo pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

### Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

# COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho MORTAL KOMBAT no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. MORTAL KOMBAT é para um ou dois jogadores.

**IMPORTANTE.** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



# O TORNEIO SHAOLIN DE ARTES MARCIAIS



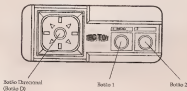
Durante muito tempo foi uma competição de honra e glória. Os guerreiros nobres de todo o mundo eram convidados a participar, e cada um deles buscava o título de Grande Campeão.

Mas isso foi há muito tempo, antes que o torneio fosse corrompido pelo diabólico Shang Tsung, um guerreiro que não tirava somente a vida de seus adversários: também, tirava suas almas.

Com a ajuda de seu aluno Goro, o abominável dragão meio-humano, Tsung começou a disputa que durou séculos. Hoje, 500 anos depois, a luta começa mais uma vez reunindo os guerreiros no Combate Mortal.



# ASSUMA O CONTROLE!



A melhor forma para você começar seu treinamento é através dos movimentos básicos: pontapés, socos, agachadas, piques e bloqueios. Estes movimentos podem parecer comuns comparados com os movimentos poderosos e acrobáticos como um pontapé volante, mas, saber como parar, evitar ou neutralizar um pontapé volante pode ser muito mais útil do que saber como fazê-lo você mesmo. Estes movimentos combinados formam a base de uma ofensiva potente e de uma defesa poderosa.

## Botão D

- Pressione-o para a direita ou para a esquerda para movimentar-se para frente ou para trás.
- Pressione-o para cima para pular na vertical.



- Pressione-o para cima + esquerda ou direita para dar um salto mortal para frente ou para trás
- Pressione-o para baixo para agachar-se.
- Pressione-o para baixo + esquerda ou direita para agachar-se com todo o peso do seu corpo
- Para bloquear um golpe, pressione-o juntamente com o Botão1.

#### Botão 1

- Pressione-o para dar socos.

#### Botão 2

- Pressione-o para dar um pontapé.

NOTA: Para executar golpes especiais, veja o item Golpes Especiais, mais adiante neste manual.

## VAI COMEÇAR O TORNEIO

Pressionando o botão L, você inicia a batalha de um lutador pelo título de Grande Campeão. Em primeiro lugar, entretanto, um lutador precisa ser escolhido. A tela "Choose Your Fighter" (Escolha Seu Lutador) apresenta as figuras de todos os guerreiros disponíveis para você escolher como jogador - Liu Kang, Johnny Cage, Rayden, Scorpion, Sub-Zero e Sonya Blade.

Movimente a estrutura colorida para o guerreiro que você escolheu utilizando o Botão D. Quando sua escolha estiver dentro da estrutura, pressione o Botão 1 ou 2 para escolher o guerreiro. Então, será pedido a você ajustar a dificuldade do jogo para fácil, média ou difícil. Pressione qualquer botão para selecionar.



Se um segundo jogador desejar juntar-se ao torneio, ele pode fazer a

mesma coisa, a qualquer momento, pressionando o Botão 1 do joystick 2. Isso fará com que ambos jogadores voltem à tela "Choose Your Fighter" onde, novamente, precisam escolher seus lutadores. Se ambos jogadores escolherem o mesmo guerreiro, eles serão distinguidos pela cor. Os jogadores, então, lutarão um e outro com o vencedor dando prosseguimento ao torneio e no final do jogo com o perdedor.



## REGRAS DO TORNEIO

O Torneio Shaolin de Artes Marciais é mais do que uma simples exibição. Cada um dos guerreiros foi convidado por suas aptidões extraordinárias e cada um deles ao aceitar o convite estava apostando sua vida. A estrutura do torneio - tão simples quanto a antiga - testa todos os aspectos do guerreiro para que somente o que tenha maior valor possa ganhar o título de Grande Campeão.

Em primeiro lugar, o torneio testa a aptidão do guerreiro lançando-o contra cada outro desafiador do torneio. Durante todas as batalhas do Mortal Kombat, medidores nos cantos superiores direito e esquerdo da tela medem a saúde de cada guerreiro. Os medidores começam cada luta com saúde total que é reduzida a cada golpe que for sendo observado. O total de redução depende do tipo de golpe e se ele paralizou ou não o guerreiro.

Quando o medidor da saúde do guerreiro se esgotar, ele foi derrubado e o round (assalto) foi ganho por seu adversário. Se o tempo se esgotar antes que um dos lutadores seja derrubado, o guerreiro com menos ferimentos é declarado o vencedor. O primeiro guerreiro a vencer dois assaltos ganha a competição.



e vai lutar com seu próximo adversário.

**NOTA:** Se quatro assaltos se passarem sem um vencedor, ambos lutadores serão desclassificados do torneio.



Um antigo provérbio diz que um guerreiro deve ser seu próprio pior inimigo.

Outro diz que seu maior aliado será conhecer seus próprios pontos fracos. Estas máximas são a origem do próximo teste do torneio, o Mirror Match (Luta dos Espelhos) onde cada guerreiro precisa enfrentar possivelmente seu pior adversário - um sóis perfeito que possui todos os seus atributos de força, velocidade, rapidez e habilidade. Para derrotá-lo, o guerreiro precisa empregar a única qualidade que o sóis não tem: sabedoria.

Se o guerreiro sobreviver à Luta dos Espelhos, sua condição física será, então, testada em três extenuantes Endurance Matches (Lutas de Resistência). As regras destas lutas são semelhantes às lutas normais, mas com a diferença de que ao derrotar um adversário na Luta de Resistência, um segundo guerreiro ocupará seu lugar. Para vencer um assalto, seu guerreiro precisa eliminar ambos lutadores sem sofrer nenhuma lesão.





Somente depois que o guerreiro vencer cada um desses desafios, ele poderá provar ter valor suficiente para enfrentar o Grande Campeão, Goro. Se Goro for derrotado, o diabólico Shang Tsung entrará na luta para ser seu adversário. Se você o derrotar, será o Guerreiro Supremo do Mortal Kombat.

## A ARTE DO COMBATE

---

Cada competidor convidado a participar do Torneio passou anos praticando e meditando para se aperfeiçoar nas técnicas das artes marciais. Antes de travar combate, você deve praticar as artes marciais por meio da meditação sobre estas lições.



# GOLPES ESPECIAIS

## Combate corpo-a-corpo

Existem outros movimentos que podem ser empregados nas situações de combate corpo-a-corpo que são: joelho com joelho, cabeçadas e derrubadas. Todos os três são altamente efetivos e não exigem o movimento total dos membros, o que é impossível na luta corpo-a-corpo. Embora estes movimentos sejam potentes, podem ser empregados somente quando se está muito próximo do adversário.



Para dar uma joelhada em seu oponente:  
Pressione o Botão 2.

Para derrubar seu oponente:  
Pressione o Botão 1.



## Movimentos de agachar

Numa situação de defesa, os movimentos de agachar permitem evitar socos e ataques aéreos, o que é importante para escapar de uma situação de muita proximidade e ser derrubado.

Numa situação de ofensiva, um

"upper-cut" (gascho) executado numa agachada é uma das armas mais poderosas do arsenal do guerreiro.

Para dar um pontapé no adversário:  
Pressione Botão D para baixo + Botão 2

Para um gancho.  
Pressione o Botão D para baixo + Botão 1

Para executar um bloqueio agachado:  
Pressione o Botão D para baixo + Botão 1

## ***Movimentos giratórios***

O movimento giratório é a chave para golpes tais como pontapé redondo e varredura. A varredura golpeia o tornozelo de seu adversário e faz com que ele caia de costas. O pontapé redondo é um pontapé giratório que golpeia seu adversário no rosto.



Para o pontapé redondo:  
Pressione o Botão D para cima + Botão 2

Para a varredura.  
Pressione o Botão D para baixo + Botão 2

## ***Movimentos aéreos***



Os últimos movimentos que se deve aprender são os movimentos aéreos - socos e pontapés volantes. Para executar estes movimentos, pule (para cima ou na direção do seu adversário) e, então, pressione os botões de ataque enquanto estiver no ar. Entretanto, os ataques aéreos precisam ser perfeita-

mente sincronizados para assegurar um golpe certo.

Para dar um soco volante:

PULE e depois pressione o Botão 1.

Para dar um pontapé volante:

PULE e depois pressione o Botão 2.



## Movimentos especiais

Todos os guerreiros do Mortal Kombat possuem grandes habilidades técnicas de luta, mas eles são iguais a milhares de outros guerreiros em todo o mundo. O que os destaca em relação aos demais são os movimentos especiais que eles criaram e aperfeiçoaram para se tornarem um guerreiro superior, suficientemente aptos para ganhar o título de Grande Campeão. Você também precisa aprender estes movimentos, quer sejam pontapés especiais ou elementares, porque eles tornam os guerreiros do Mortal Kombat os mais ferozes lutadores da Terra.



## *A sabedoria dos monges lutadores*

A mente é mais forte do que o corpo. Observe as lutas para aprender os movimentos que neutralizam os movimentos do seu adversário e que podem ser executados com maior velocidade, além de provocarem maiores danos. Por exemplo, um bloqueio agachado é muito rápido e não deixará que você sofra uma varredura. Utilize este tipo de conhecimento para levar vantagem na luta.

Com a prática, você pode aprender as combinações de movimentos que podem ser executadas em sequência. Estas combinações permitirão que você bata em seu adversário várias vezes antes que ele possa se defender, tornando-se uma ferramenta valiosíssima.

O mesmo plano de batalha não surtirá o mesmo efeito com lutadores diferentes. Uma vez que cada lutador tem diferentes pontos fortes e diferentes movimentos, para cada um você deve empregar diferentes estilos de luta. Experimente para descobrir quais estratégias são as melhores para cada lutador.

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretos de envio e/ou retorno à uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM

CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ernani Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831-2266

**TEC TOY**

©1992 Midway Manufacturing Company  
©1992 Acclaim Entertainment, Inc.  
Todos los derechos reservados.  
Distribuido con licencia de Acclaim  
Entertainment, Inc.

